TECMO™

NES-K2-FRG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SOLOMON'S KEY 2™

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

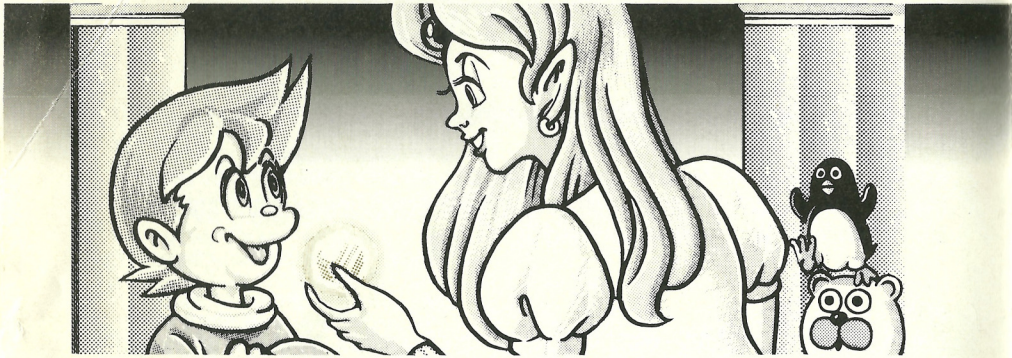
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

DIE RETTUNG VON COOLMINT ISLAND

Es ist eine sehr alte Geschichte, als der mächtige ZAUBERER Dana nur ein Anfänger war.
Ganz im Norden des Meeres gab es eine kleine Insel ganz aus Eis. Diese Insel wurde „Coolmint Island“ genannt. Auf dieser schönen kleinen Insel aus Eis lebten viele Winter-Feen in Frieden.

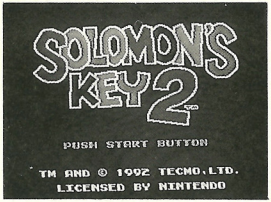
ABER, eines Tages . . .
Der böse Zauberer Druidle erschien und ließ auf Coolmint Island Flammen los! Die Flammen wurden auf der gesamten Insel verteilt und ganz langsam begannen sie das Eis zu schmelzen. Die kleine Insel war in schrecklicher Gefahr! Die Winter-Feen waren fest entschlossen, etwas zu unternehmen, um ihre Insel zu retten, aber sie waren nicht stark genug, um die Flammen alleine zu löschen. Die Königin der Feen wußte von der Gefahr, in der die Winter-Feen schwebten, deshalb rief sie nach einem Zauberer, der die Flammen von Druidle bekämpfen konnte.



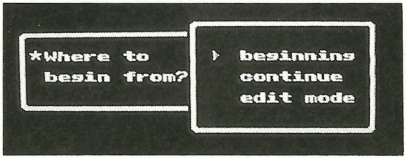
Der, den die Königin der Feen gewählt hatte, um die Insel zu verteidigen, war Dana. Das war für alle eine große Überraschung. Dana war nur ein Lehrling und hatte sehr geringe magische Kräfte. Aber die Königin wußte, daß Dana intelligent war und mehr Mut besaß, als alle anderen.
Die Königin gab Dana spezielle Kräfte, die er dazu verwenden kann, die schlimmen Flammen zu löschen.
„Und was passierte dann, Großmutter?“
„Nun . . . hier beginnt das Abenteuer von Dana.“

DAS SPIEL STARTEN

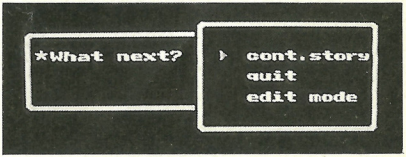
Wenn Du den Start Knopf während der Einleitungssequenz drückst, kommst Du zum Titelbildschirm. Drücke den Start Knopf nochmals, um das Spiel zu beginnen.



(1) Wenn eine „Runde“ nicht bewältigt werden konnte, siehst Du folgenden Bildschirm:



(2) Wenn eine oder mehrere „Runden“ bewältigt worden sind, erscheint die folgende Nachricht:



„beginning“ – Das Spiel startet vom Anfang an.

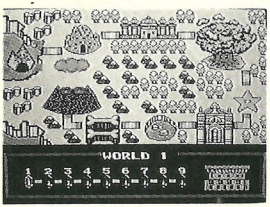
„continue“ – Gib das magische Wort ein, um das Spiel von dort aus fortzusetzen, wo Du beim letzten Spiel aufgehört hast.

„cont.story“ – Dadurch kommst Du auf den Bildschirm zurück, in dem Du vor dem momentanen Bildschirm warst.

„quit“ – Alle „Runden“, die Du erledigt hast, können durch ein magisches Wort „gespeichert“ werden. Schreibe Dir dieses Wort genau auf, damit Du es nicht vergißt.

„edit mode“ – Dadurch kommst Du in den Editiermodus, wo Du Deine eigenen „Runden“ gestalten kannst.

* Die Kinovorführung kann durch Drücken des Start Knopfes unterbrochen werden.



Am Anfang erscheint Dana in der linken oberen Ecke des Bildschirmes. Bewege den Cursor auf die Welt, die Du besuchen möchtest und drücke Knopf A. Dadurch bewegt sich Dana auf der kleinen Landkarte unten. (Verwende Knopf B, um Deine Wahl zu löschen.) Drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts und nach links und wähle die gewünschte Runde.

Dann drücke Knopf A, um den Rätselbildschirm aufzurufen.
Die Rätselbildschirme, die bereits bewältigt wurden, verwandeln sich von Rot in Blau.

Ein magisches Wort eingeben "MagicWord"

Wenn Du ein magisches Wort eingibst, das erschienen ist, als Du „quit" beim Beenden des Spiels gewählt hast, kannst Du das Spiel dort fortsetzen, wo Du aufgehört hast.
Verwende das Steuerkreuz, um den Pfeil zu bewegen und ein Zeichen auszuwählen. Dann drücke Knopf A, um das Zeichen zu bestätigen. Wenn Du alle Zeichen ausgewählt hast, bewege den Cursor auf „END" und drücke Knopf A. Wenn „Error! Try again." erscheint, suche nach einem Fehler in Deinem magischen Wort. Bewege den Cursor nach rechts und links, um zum Fehler zu gelangen und nachdem Du ihn berichtigt hast, wähle wieder „END" und drücke Knopf A.

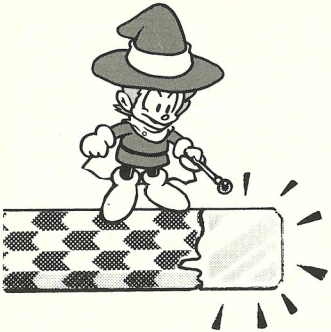
DAS ZIEL

Eine „Runde“ ist bewältigt, wenn alle Flammen gelöscht und alle Feinde besiegt worden sind, die auf dem Bildschirm erscheinen.
Wenn alle neun „Runden“ einer Welt erledigt sind, kannst Du zum Boss der jeweiligen Welt vordringen. ACHTUNG: Wenn Du den Boss der vorhergehenden Welt nicht besiegt hast, kannst Du nicht zum Boss der nächsten Welt gehen.
Wenn Dana eine Flamme berührt, kannst Du „TRY AGAIN“ (Neuversuch) im Fenster, das unten auf dem Bildschirm erscheint, wählen. Du kannst dieses Fenster auch erscheinen lassen, indem Du den Start Knopf drückst.

Wenn Du in einem Rätselbildschirm stecken bleibst, drücke den Start Knopf.

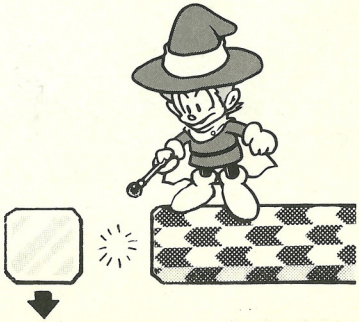
„TRY AGAIN“ – Dadurch kannst Du diese „Runde“ nochmal von vorne spielen.
„NEW GAME“ – Dadurch löscht Du diese „Runde“ und befindest Dich wieder auf dem Landkartenbildschirm.

BASISBEWEGUNGEN



A und B Knöpfe – Diese Knöpfe schaffen Eis neben Danas Füssen in der Richtung, in der er sieht. Wenn bereits Eis existiert, wird es verschwinden.

Wenn es links oder rechts von dem Platz wo Dana Eis entstehen ließ, Gegenstände gibt, haftet das Eis an den Gegenständen. Das Eis haftet aber nicht an Dingen, die darunter oder darüber sind.

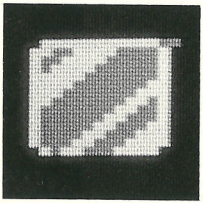


BEGEGNUNG MIT DEN BOSS FEINDEN!

Wenn Runde 1 bis 9 der Welt 1 erledigt worden sind, senkt sich eine Brücke von der Burg des Endbosses der Welt 1. Dana steht dann sein großer Endkampf mit dem Boß bevor.
In der Boßrunde gibt neue Gefahren, wie Monster und Geister! Ein Feind, der z. B. einen Regenschirm hält, kann nicht mit einem Eisblock, der von oben herunterfällt, besiegt werden. Während Du Dich hinaufarbeitest achte darauf, alle Flammen zu löschen, sonst erscheinen sie weiter oben wieder. Also, laß Dir Zeit und lösche sie alle auf dem Weg nach oben!

* Um in die Boßrunde zu gelangen, mußt Du alle Runden beenden.
ACHTUNG: Auch wenn Du Runde 1 bis 9 der Welt 2 erledigt hast, kannst Du die Boßrunde in Welt 2 erst betréten, wenn Du alle Runden in Welt 1 und ihren Boß erledigt hast.

DIE GEGENSTÄNDE IM SPIEL

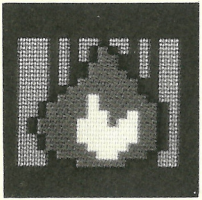


1) „EIS“(ICE)

Dana kann seine Magie dazu verwenden, um Eis zu schaffen oder verschwinden zu lassen. Die Eisblöcke, die Dana schafft, und diejenigen, die sich bereits auf dem Bildschirm befinden, können gleichermaßen verwendet werden.

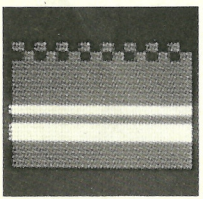
Wenn ein einzelner Block Eis herumgeschoben wird, bewegt er sich so lange zur Seite, bis er auf das untere Stockwerk fällt. Wenn er etwas berührt, solange er sich seitwärts bewegt (einen anderen Eisblock, eine Wand oder einen anderen Gegenstand), stoppt er.

Wenn er eine Flamme berührt, wird die Flamme gelöscht, aber der Eisblock verschwindet ebenfalls.



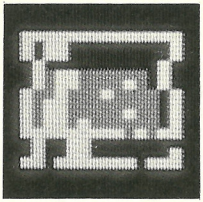
2) „FLAMME“ (FLAME)

Das sind die Flammen, die Druidle losgelassen hat. Es gibt in den verschiedenen Welten unterschiedliche Arten von Flammen.
Wenn Dana eine Flamme berührt, wird er verbrannt und kann sich nicht mehr bewegen. Wenn das passiert, erscheint ein Fenster unten auf dem Bildschirm, wo Du die nächste Option wählen kannst, wie „TRY AGAIN“. Wenn eine Flamme auf einem Eisblock sitzt, fällt diese herunter, wenn man den Block verschiebt. Wenn Du zwei Flammen übereinanderschichtest, muß jede Flamme einzeln gelöscht werden. Eis kann nicht auf dem selben Platz, auf dem sich eine Flamme befindet, geschaffen werden.



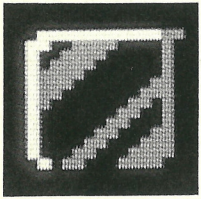
3) „RÖHRE“ (PIPE)

Wenn Dana eine Röhre betritt, kommt er automatisch ans andere Ende. Doch wenn das Ende einer Röhre blockiert ist, kann er nicht hinein. Wenn der Eingang zur Röhre vor Dana liegt, kann er hineingehen, aber er kann nicht hinaufklettern, um in einen Röhreneingang zu kommen.



4) „KRUG“ *(JAR)*

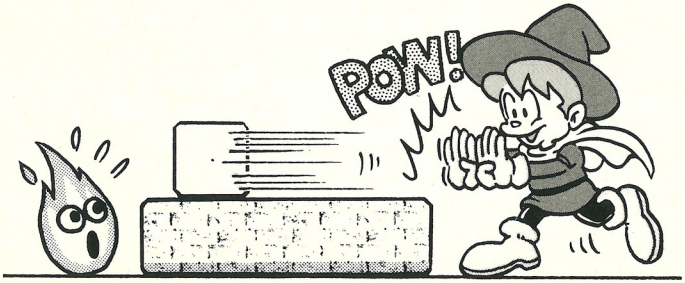
Diese Glaskrüge enthalten Öl. Krüge, die nicht brennen, können genauso wie Blöcke behandelt werden. Wenn sich eine Flamme auf einem Krug befindet, fängt der Krug Feuer. Du kannst die Flamme löschen, die sich auf dem Krug befindet, aber Du kannst nichts mehr tun, sobald der Krug Feuer gefangen hat. Wenn Eis auf die Flamme plaziert wird, verschwindet es. Es ist außerdem nicht möglich, einen Eisblock auf einem brennenden Krug zu plazieren. Wenn Dana einen brennenden Krug berührt, verbrennt er sich. Wenn das passiert, kannst Du „TRY AGAIN“ auf dem Fenster unten auf dem Bildschirm wählen. Die „Runde“ kann bewältigt werden, ohne daß ein Krug Feuer fängt. Es gibt keinen Weg, einen brennenden Krug zu löschen!



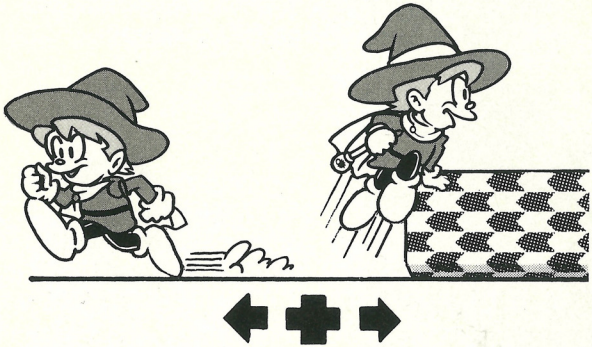
5) „STEINE“ (STONE)

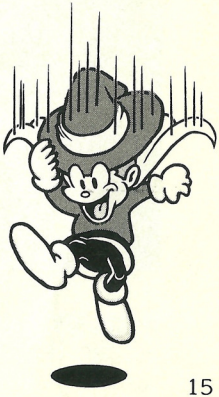
Diese magischen Steine befinden sich bereits auf dem Bildschirm. Wenn der Boden aus Eis ist, schlittern diese Steine, wie Eisblöcke, aber wenn der Boden nicht aus Eis ist, können sie immer nur um einen Abstand weiterbewegt werden.

Wenn sie eine Flamme löschen, schmelzen sie nicht, wie Eisblöcke, sie können sogar auf brennende Krüge bewegt werden.



+ Steuerkreuz – Dadurch kann sich Dana nach links und rechts bewegen, Eisklötze herumschieben, auf Blöcke klettern und in eine Röhre gehen. Die Richtungen nach oben und unten können nur verwendet werden, wenn sich Dana in einer Röhre befindet.

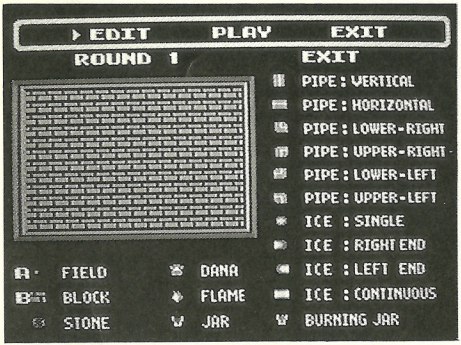


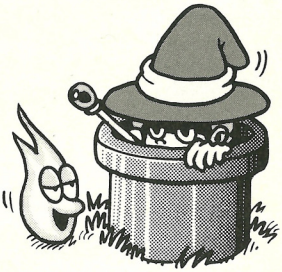


Dana kann nicht springen. Er kann auch immer nur auf jeweils einen Block klettern. Wenn Du die Blöcke klug plazierst, kannst Du eine Treppe für Dich bauen und somit alle „Runden“ lösen.

EDITIERMODUS

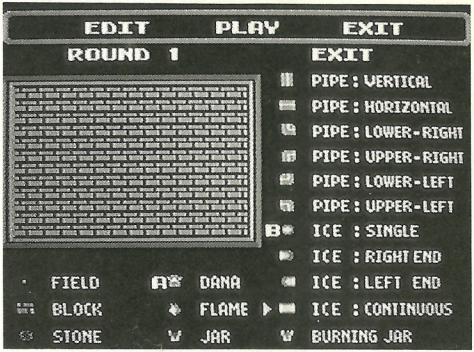
Wenn „edit mode“ auf dem ersten Bildschirm gewählt wird, kommst Du in einen Modus, in dem Du Deine eigene Runde gestalten kannst.





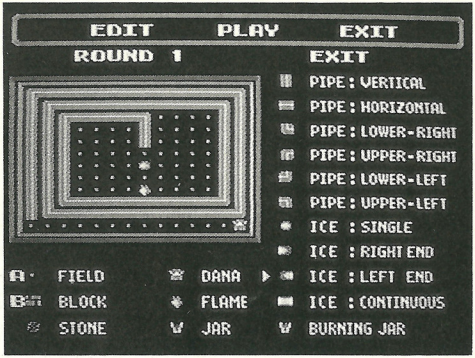
Verwende Knopf A, um einen der Gegenstände in der blinkenden Box oben auf dem Bildschirm zu wählen. (Knopf B kann verwendet werden, um Deine Wahl rückgängig zu machen.)

* **EDIT** – Dadurch kannst Du Deine eigene Runde entwerfen.



(1) Von den Gegenständen wie FIELD (Feld) und BLOCK, kannst Du wählen welchen Du wo auf dem Bildschirm plazieren willst. Verwende das Steuerkreuz, um den Pfeil zu bewegen und drücke entweder Knopf A oder B, um Deine Wahl zu bestätigen. Wenn der Knopf gedrückt wird, erscheint links neben dem Gegenstand ein Zeichen. Dieser Gegenstand wird dann auf dem Bildschirm plaziert. Wenn Du gewählt hast, drücke den Select Knopf.

Wenn Du oben auf dem Bildschirm SELECT wählst, kannst Du an den Anfang des Editiermodus zurückkehren.



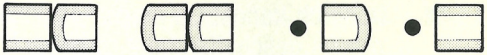
(2) In der großen Box oben links auf dem Bildschirm gibt es kleinere quadratische Boxen, die blinken. Gehe mit dem Steuerkreuz zum gewünschten Quadrat und drücke Knopf A oder B, um einen Gegenstand auf dem Bildschirm zu plazieren. Wenn du den Gegenstand plaziert hast, drücke den Select Knopf, um zu Schritt (1) zurückzukehren und eine andere Art von Gegenstand für Knopf A und B zu wählen. Wiederhole den Vorgang, bis Du Deine Runde fertiggestellt hast. Du kannst an den Anfang des Editiermodus gelangen, wenn Du den Start Knopf drückst.

● *Vorsichtsmaßnahmen beim Erstellen eines Bildschirmes*

Sei vorsichtig, wenn Du einen Bildschirm erstellst:
1) Vergiß nicht, Dana auf den Bildschirm zu bringen.
2) Achte darauf, daß du mindestens eine Flamme auf dem Bildschirm plazierst.
3) Achte darauf, daß die Eisblöcke richtig zusammengestellt sind.

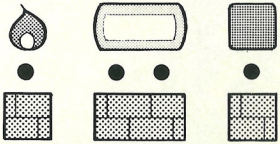
Gutes Beispiel:

Schlechtes Beispiel:



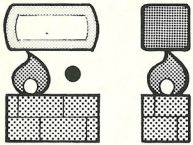
4) Plaziere Flammen, Eis oder Steine nicht in der Luft, damit sie nicht über den ganzen Bildschirm schweben.

Schlechtes Beispiel:



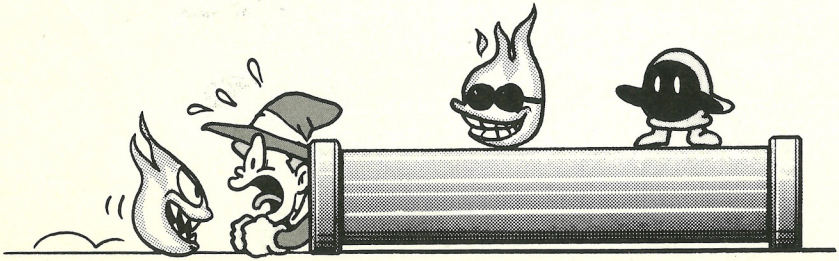
5) Achte darauf, daß Du keine Steine oder Eisblöcke über Flammen plazierst.

Schlechtes Beispiel:



6) Stelle keine Flammen auf Krüge, die noch nicht Feuer gefangen haben.
7) Stelle keine Eisblöcke auf Krüge, die Feuer gefangen haben.
8) Stelle keine Flamme auf Dana.

* **PLAY** – Dadurch kannst Du einen Rätselbildschirm, den Du im Editiermodus geschaffen hast, wählen.
* **EXIT** – Dadurch kannst Du zurück auf den Bildschirm mit der Großmutter.



MEMO

MEMO

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

TECMO™

© TECMO, LTD. 1992

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan